



MEGAPIXEL STUDIO SA

PREZENTACJA INWESTORSKA

WARSZAWA, 05 LIPCA 2021



> DEBIUT AKCJI MEGAPIXEL STUDIO S.A.

> UCHWAŁA NR **658/2021** ZARZĄDU GIEŁDY PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A. Z DNIA **23 CZERWCA** 2021 R.
w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B i C spółki MEGAPIXEL STUDIO S.A.

§ 1.

Na podstawie § 3 ust. 1. i 2. oraz § 5 ust. 1. Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Zarząd Giełdy postanawia wprowadzić do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect następujące akcje zwykłe na okaziciela spółki MEGAPIXEL STUDIO S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda):

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji serii A,
- 2) 111.111 (sto jedenaście tysięcy sto jedenaście) akcji serii B,
- 3) 128.889 (sto dwadzieścia osiem tysięcy osiemset osiemdziesiąt dziewięć) akcji serii C.

> UCHWAŁA NR **677/2021** ZARZĄDU GIEŁDY PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A. Z DNIA **28 CZERWCA** 2021 R.
w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B i C spółki MEGAPIXEL STUDIO S.A.



ŁĄCZNIE W OBRODZIE
1.240.000 AKCJI
MEGAPIXEL STUDIO S.A.



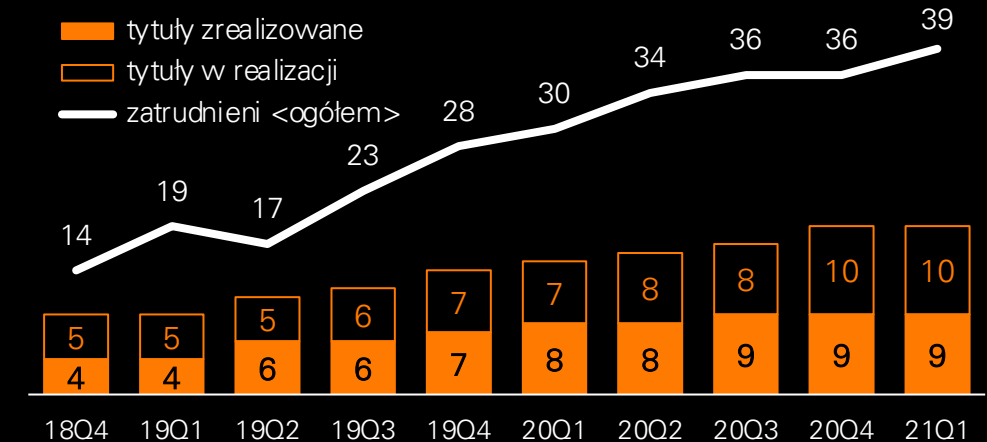
> OPIS SPÓŁKI

MEGAPIXEL STUDIO S.A. to jeden z wiodących producentów gier typu remake w Polsce, który wywodzi się z grupy Forever Entertainment S.A. Spółka powstała w 2018 roku.

Zrealizowała 9 produkcji <w tym 1 remake> na wszystkie popularne platformy. Realizuje 10 gier <w tym 4 remake>.

Model biznesowy: realizowane produkcje są finansowane przez wydawcę, a dodatkowo Spółka ma zapewniony udział w przychodach ze sprzedaży każdego zrealizowanego tytułu po jego premierze <tzw. revenue share>.

> ROZWÓJ SPÓŁKI 2018–2021



> ZARZĄD

>> ARTUR GRZEGORCZYN

Założyciel i wiodący akcjonariusz Spółki.

Posiada ponad 15-letnie doświadczenie zawodowe w tworzeniu i produkcji gier oraz zarządzaniu zespołami deweloperskimi, zdobyte także przy produkcjach gier klasy AAA. Posiada również doświadczenie w produkcji gier VR.

Wcześniej stworzył własne studio, które nawiązało współpracę z Forever Entertainment S.A. - kluczowym partnerem do dnia dzisiejszego.

> ZARZĄD

>> ZBIGNIEW DĘBICKI

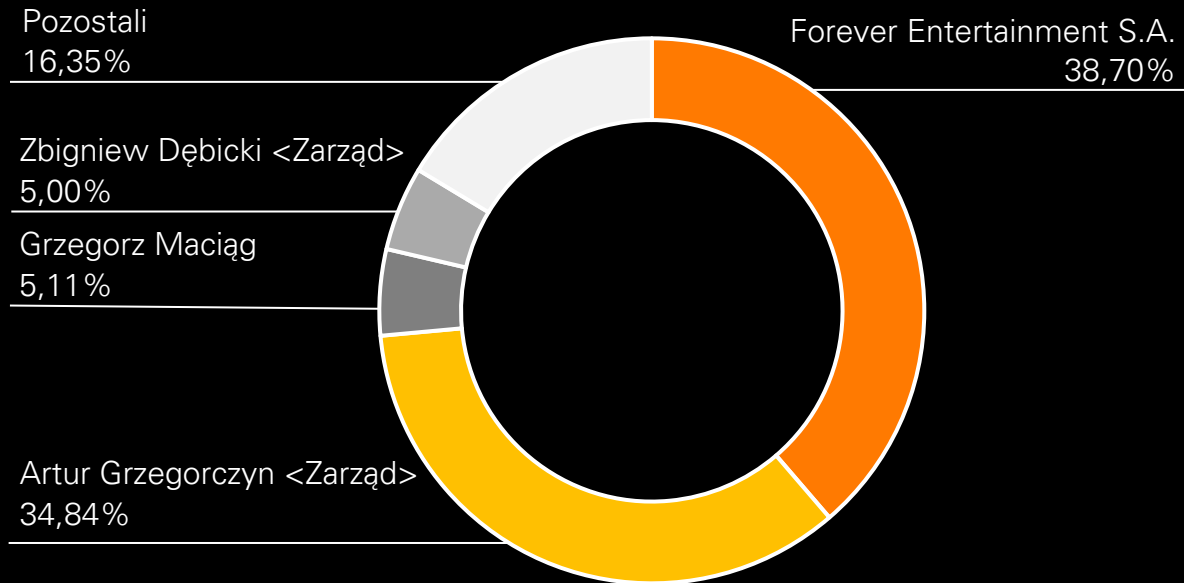
Prezes Forever Entertainment S.A., będącej drugim Założycielem i największym akcjonariuszem Spółki.

Posiada blisko 20-letnie doświadczenie w branży game dev.

Od 16 lat z sukcesami realizuje wiele projektów z branży gier wideo. Jego wyjątkowe międzynarodowe kontakty biznesowe oraz zarządzanie spółką publiczną Forever Entertainment S.A. od 10-lat stanowią silne atuty w rozwoju Spółki



> AKCJONARIAT



> UMOWY LOCK-UP

Akcjonariusz	Liczba akcji w lock-up	Udział w kapitale zakładowym	Okres zamknięty
Forever Entertainment S.A.	450.000	36,29%	12 miesięcy do 30.06.2022
Artur Grzegorzczyn	405.000	32,66%	12 miesięcy do 30.06.2022
Łącznie	855.000	68,95%	

- > 385.000 akcji <31,05%> bez lock-up
- > 202.777 akcji <16,35%> free-float



> ISTOTNE PRODUKCJE ZREALIZOWANE



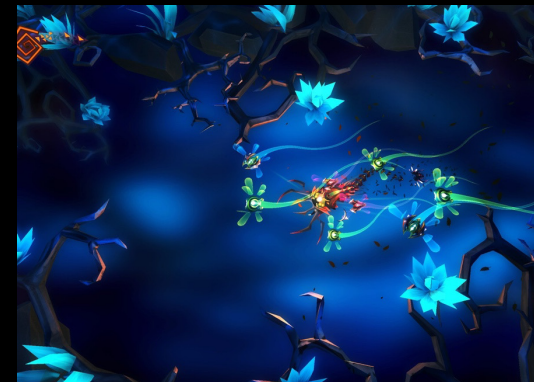
PANZER DRAGOON:
REMAKE



HOLLOW



STARTIDE



SPARKLE 4 TALES



AGONY



PHANTOME DOCTRINE



GRAVE KEEPER



PLATFORMY





> ISTOTNE PRODUKCJE W TOKU



THE HOUSE OF THE DEAD:
REMAKE <2021>



PANZER DRAGOON II ZWEI:
REMAKE <TBA>



FEAR EFFECT: REINVENTED
REMAKE <TBA>



THE HOUSE OF THE DEAD 2:
REMAKE <TBA>



HOLLOW 2
<3Q2021>



KIRIGAMI ADVENTURE
<4Q 2021>



SHIMMERING LAGOON
<TBA>

> ... + KILKA
INNYCH



PANZER DRAGOON: REMAKE

- > **PREMIERA:** 2020.Q1/NINTENDO SWITCH
- > **INNE PLATFORMY:** PLAYSTATION 4, XBOX ONE, GOOGLE STADIA, AMAZON LUNA, GOG, STEAM, SPRZEDAŻ KOLEKJCONERSKA
- > **IP UDZIELONE PRZEZ SEGA**
- > **UDZIAŁ W PRZYCHODACH SPÓŁKI 2018-2020.Q1**



- > **KONTYNUACJA:** PANZER DRAGOON II ZWEI: REMAKE

**OTWARCIE DRZWI DO ŚWIATA
PRODUKCJI GIER TYPU REMAKE**



THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE

- > **PREMIERA:** 2021/NINTENDO SWITCH
- > ZAPOWIEDŹ NA **NINTENDO INDIE DIRECT 04.2021**
- > **ORYGINAŁ** WYDANY W **1996** ROKU <25 LATTEMU>
- > **IP** UDZIELONE PRZEZ **SEGA**
- > **KULTOWY TYTUŁ** NALEŻĄCY DO SUBGATUNKU STRZELANEK NA SZYNACH. ZNANY GRACZOM Z SALONÓW Z AUTOMATAMI.
- > **KONTYNUACJA:**
THE HOUSE OF THE DEAD 2: REMAKE



**GIGANTYCZA REAKCJA
W ŚWIECIE GAMINGU
PO ZAPOWIEDZI**



REAKCJE NA PUBLIKACJĘ TRAILER'A GRY

> PANZER DRAGOON: REMAKE

TARGI E3 2019

> THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE

NINTENDO INDIE WORLD < 2021 >

TWITTER

> LICZBA WYŚWIETLEŃ >>	322.000	543.000
> LICZBA REAKCJI >>	16.700	28.300

+221.000

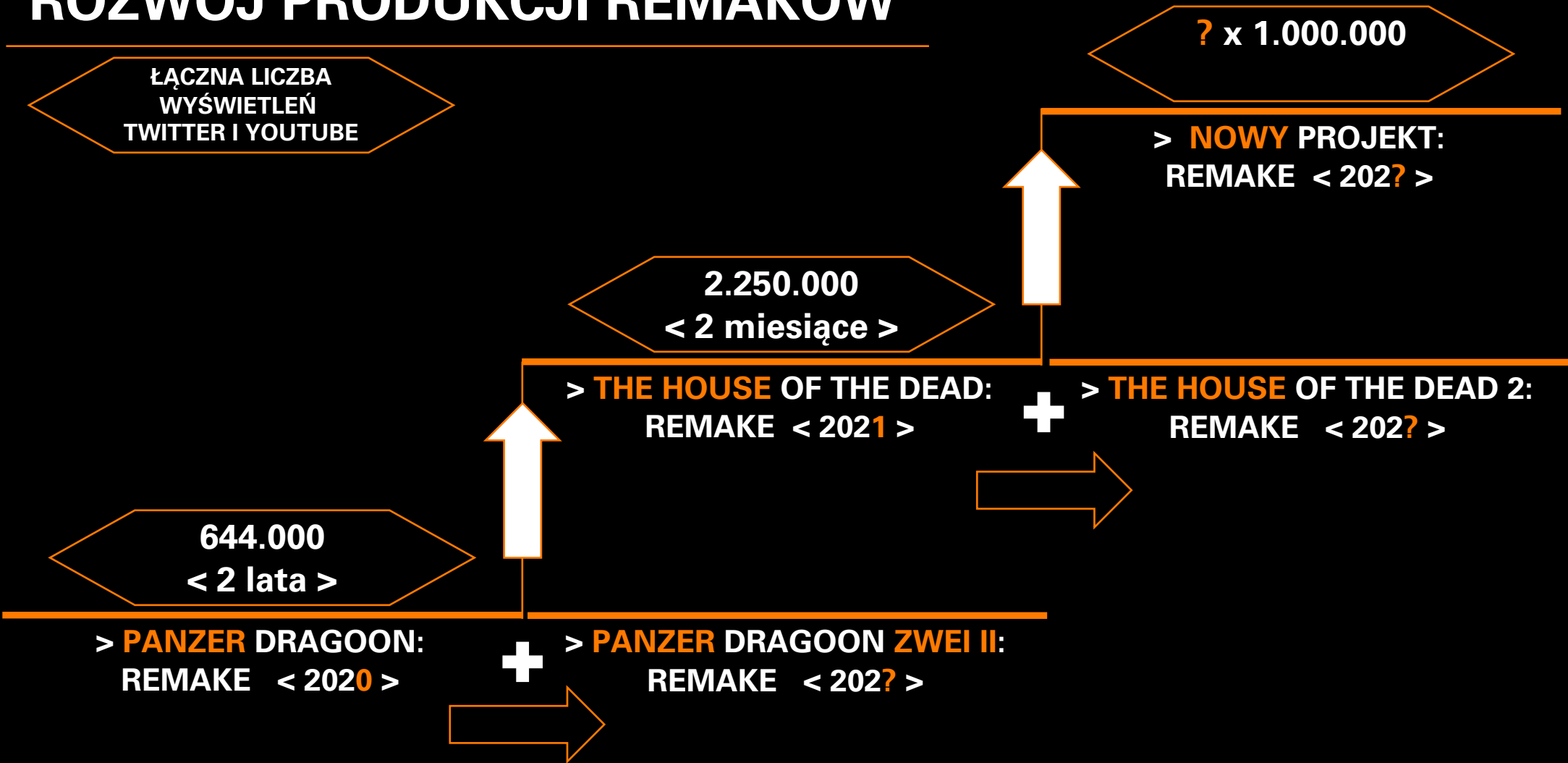
YOU TUBE

> LICZBA WYŚWIETLEŃ >>	38.000	<< IGN >>	1.084.000
	202.000	<< NINTENDO >>	350.000
	82.000	<< FE S.A. >>	273.000
	322.000	<< RAZEM >>	1.707.000

+1.385.000



ROZWÓJ PRODUKCJI REMAKÓW





HOLLOW / HOLLOW 2

- > **PREMIERA:** HOLLOW 2 w 2021.Q3
- > PIERWOTNY **PROJEKT:** ARTUR GRZEGORCZYN
- > LICZBA SPRZEDANYCH KOPII **HOLLOW**
NA **NINTENDO SWITCH** : **318.000 SZT.**
- > **KONTYNUACJA:** HOLLOW 2 NA PC I KONSOLE



HISTORIA PONOWNIE ODBYWA SIĘ NA POKŁADZIE SHAKHTER-ONE, ZNANEGO STATKU GÓRNICZEGO. TU MOŻNA ODKRYĆ CO TAK NAPRAWDĘ STAŁO SIĘ W TYM MIEJSCU I JAK PONURA PRZESZŁOŚĆ ŁĄCZY SIĘ Z NIEBEZPIECZNĄ TERAŹNIEJSZOŚCIĄ.





> PODSUMOWANIE

TYTUŁY
ZREALIZOWANE
DO 2021.Q1

ŁĄCZNIETYTUŁY
ZREALIZOWANE I
W PRODUKCJI

STRATEGIA
2020-2022

REMAKE

1 TYTUŁ

6 TYTUŁÓW

2-3 ROCZNIE

PORTING

3 TYTUŁY

4 TYTUŁY

do kilkunastu
rocznie

PRODUKCJE
ZEWNĘTRZNE

5 TYTUŁÓW

8 TYTUŁÓW

polscy i zagraniczni
właściciele IP

GRY WŁASNE

--

1 TYTUŁ

2-3 ROCZNIE



MEGAPIXEL STUDIO SA

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ

WWW.MEGAPIXEL-STUDIO.COM

ZASTRZEŻENIE

Niniejsze opracowanie zostało przygotowane przez MegaPixel Studio S.A. („Spółka”, „MPS”) i zostało sporządzone wyłącznie w celach informacyjnych i nie ma na celu nakłaniania do nabycia lub zbycia jakichkolwiek instrumentów finansowych. Opracowanie nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej Spółki, jak również nie przedstawia jej pozycji i perspektyw w kompletny, ani w całościowy sposób. Zostały w nim wykorzystane źródła informacji, które Spółka uznaje za wiarygodne i dokładne, jednak nie ma gwarancji, że są one wyczerpujące i w pełni odzwierciedlają stan faktyczny.

Opracowanie może zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, jednak nie mogą być one odbierane jako prognozy, a zwłaszcza dotyczące przyszłych wyników Spółki. Opracowanie może zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, które stanowią ryzyko inwestycyjne lub źródło niepewności i mogą istotnie różnić się od faktycznych rezultatów. MPS nie ponosi odpowiedzialności za efekty decyzji, które zostały podjęte na podstawie powyższego opracowania. Opracowania nie należy traktować jako źródła wiedzy wystarczającej do podjęcia decyzji inwestycyjnej. Odpowiedzialność za sposób wykorzystania informacji zawartych w opracowaniu spoczywa wyłącznie na korzystającym z opracowania. Opracowanie podlega ochronie wynikającej z ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Powielanie, publikowanie lub jego rozpowszechnianie wymaga pisemnej zgody MegaPixel Studio S.A..

Spółka, jej członkowie kierownictwa, doradcy i przedstawiciele takich osób nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z jakiegokolwiek powodu wynikającego z dowolnego wykorzystania niniejszego Opracowania. Ponadto, żadne informacje zawarte w Opracowaniu nie stanowią zobowiązań ani oświadczenia ze strony Spółki, jej kierownictwa, doradców lub przedstawicieli takich osób. Stwierdzenia zawarte w Opracowaniu wyrażają stanowisko Spółki na dzień sporządzenia Opracowania. Nie muszą być prawdziwe dla kolejnych okresów. Spółka nie podejmuje żadnego zobowiązania do publikowania korekt czy aktualizacji stwierdzeń zawartych w Opracowaniu w celu odzwierciedlenia zmian zaistniałych po dacie sporządzenia Opracowania.